A-PDF Image To PDF Der

INTRODUÇÃO

Agora você está sozinho. Ninguém para pedir por socorro. Claro que as probabilidades estão contra você, mas é nessas ocasiões que você pode mostrar sua habilidade. Você tem em mãos sua pistola laser e bastante munição. Não desperdice nenhum tiro, pois você precisará de todos. Seus inimigos estão à sua volta e são bons atiradores.

Esteja você em uma selva densa, num gueto esfumaçado ou numa floresta coberta de neve, há somente uma coisa em sua mente - sobreviver. Mire em direção ao seu inimigo e marque-o com uma mancha de tinta. Mas fique alerta, porque neste jogo eles atiram de volta e o único meio de estar seguro é atirar primeiro. Este é o desafio supremo. Atreva-se a aceitá-lo e tente sobreviver.

ÍNDICE

1 - COMO USAR OS CONTROLES 2
2 - COMO USAR A PISTOLA 3
3 - COMO JOGAR 4
4 - A TELA DO JOGO 7
5 - INTRODUÇÃO A CADA ESTÁGIO E SUAS CARACTERÍSTICAS 8
6 - PONTUAÇÃO 11

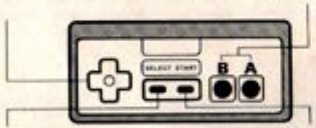
1 - COMO USAR O CONTROLLER

Neste jogo, você precisa usar ambos os controllers e pistola laser. Atire nos oponentes com a pistola, ao mesmo tempo em que movimenta a tela para frente ou para trás com a alavanca de controle.

DESCRIÇÃO DOS CONTROLES E INSTRUÇÕES DE OPERAÇÃO

Alavanca de Controle - Move a tela para direita ou esquerda.

Teclas A e B - Não são usadas



Tecla Select - Use-a para selecionar um dos três níveis de dificuldade.

Tecla Start - Pressione esta tecla para iniciar o jogo, para uma pausa e para reiniciar o jogo.

2 - COMO USAR A PISTOLA

DISTÂNCIA DO TIRO

Mais ou menos 1,80 m.
A distância do tiro depende em certa medida do tamanho de sua TV.

AJUSTE DA TV

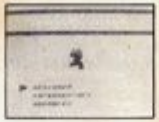
A tela deve ter seu contraste e brilho ajustados adequadamente para o jogo, caso contrário, os tiros podem não atingir os alvos.

Conecte seu controller na entrada 1.

Conecte sua pistola na entrada 2.

3 - COMO JOGAR

SELEÇÃO DOS NÍVEIS DE DIFICULDADE



Pressione a tecla Start e a seleção dos níveis de dificuldade aparecerá na tela. Selecione um dos três níveis através da tecla Select.

REGRAS DO JOGO

- Você opera a alavanca de controle para movimentar a tela para frente em direção à base inimiga, às vezes atacando, às vezes evitando seus ataques. Depois de tomar a bandeira (Vermelha) da base inimiga, você deve retornar ileso à sua base, com a bandeira, para vencer. Uma vez que você alveje a bandeira vermelha, o movimento do jogo muda para o retorno.
- Você ganha três cargas de munição no começo de cada jogo. Cada carga vem com dez tiros. Quando você gasta toda sua munição ou é alvejado, você perde uma carga de tiro.

- Você ganha cinco cargas se acertar a caixa de munição (Amno) no chão. Se você acertar a caixa carregada pelo inimigo, ganha dez tiros.

=10 =5

- Quando o oponente mira em você, o dispositivo de mira aparece na parte inferior da tela. Você tem que atirar antes que ele o faça ou mover a tela para evitar seu ataque.

- Se você alvejar um oponente, uma mancha aparecerá em seu peito. Ele então levantará seus braços e desaparecerá da tela. Se você for alvejado, uma grande mancha aparecerá na tela e você perderá uma carga de tiros.

- Caso sua bandeira (amarela) seja capturada, atire no oponente que segura a bandeira de maneira a retomá-la. Se você for alvejado na volta à sua base, você não perderá a bandeira inimiga (vermelha), mas reiniciará o jogo mais atrás no trajeto.

O JOGO ACABA

- Quando todas as cargas de tiro acabarem.
- Quando a contagem regressiva do relógio chegar a zero.
- Quando sua bandeira for levada para a base inimiga.

4 - A TELA DO JOGO

Número de tiros por carga
Se o contador chegar a zero, você perde uma carga.

Número de cargas (munição)

Contador de pontos

Contador de rounds

Contador de tempo - Se o contador chegar a zero, o jogo acaba.

Mapa - (•) a bolinha mostra sua posição em relação à bandeira de cada time em ambos os lados. Uma vez capturada a bandeira, ela aparece na tela para mostrar sua posição.

5 - INTRODUÇÃO DE CADA ESTÁGIO E DOS PERSONAGENS

FLORESTA - PRIMEIRO ESTÁGIO

Alguns inimigos se escondem atrás das árvores e outros sobem para atirar em você através das folhas.

BRONX - SEGUNDO ESTÁGIO

Tiroteio urbano. Aqui os inimigos também atiram em você através das janelas.

INVERNO - TERCEIRO ESTÁGIO

Aqui há menos árvores que no primeiro estágio. Os inimigos aparecem por detrás do forte ou da cabana de troncos para atacá-lo.

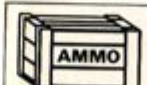
6 - PONTUAÇÃO

Inimigo Grande - 100 pontos

Inimigo Médio - 150 pontos

Inimigo Pequeno com Caixa de Munição - 300 pontos

Inimigo Pequeno com Bandeira - 200 pontos



Caixa de Munição - 200 pontos

Bandeira - 500 pontos